

POZVÁNKA na 16. setkání PRAŽSKÉHO INFORMATICKÉHO SEMINÁŘE

PAVEL ŠEBOR:

Simulované světy

po přednášce bude následovat diskuse

22. října 2015
16 hod.

Posluchárna S5, MFF UK
Malostranské nám. 25,
Praha 1

ANOTACE PŘEDNÁŠKY

Počítačová grafika a specificky real-time grafika zaznamenala díky velkému nárůstu výpočetní síly procesorů a grafických čipů v posledních letech obrovské pokroky při zobrazování realisticky vyhlížejících scén. Herní průmysl je katalyzátorem tohoto pokroku, který je poháněn miliardami dolarů každoročně utracenými zákazníky za herní software a hardware. Počítačová simulace se stala běžným nástrojem poskytujícím vhled do mnoha oblastí lidské činnosti. Firma Pavla Šebora se specializuje na realistické simulátory vozidel, a je tak v průsečíku obou těchto trendů, kde zaujala špičkové postavení v žánru simulace kamionové dopravy.

Přednáška se bude věnovat tématu konstrukce, efektivního uložení, a zobrazování uvěřitelně vypadajících, rozsáhlých virtuálních světů s autonomně se chovajícími vozidly. Dotkneme se oblasti fyzikální simulace vozidel na vozovce, procedurálního generování jako nástroje pro optimalizaci velikosti uložených scén, zahrneme též integraci s nastupujícími systémy pro virtuální realitu dostupnými pro běžného zákazníka. Naší snahou bude nabídnout na příkladech konkrétních problémů řešených během dekády vývoje naší technologie obecně využitelná poučení, která nám pomohla adaptovat se a přežít ve světě plném rapidních změn nejen hardware, ale i obchodních a distribučních modelů.

O PRAŽSKÉM INFORMATICKÉM SEMINÁŘI

Seminář se schází vždy 4. čtvrtek v měsíci v 16 hod. (s výjimkou letních měsíců a prosince), a to buď v budově FEL ČVUT na Karlově náměstí, nebo v budově MFF UK na Malostranském náměstí. Jeho program je tvořen hodinovou přednáškou, po níž následuje časově neomezená diskuse. Základem přednášky by mělo být něco (v mezinárodním měřítku) mimořádného nebo aspoň pozoruhodného, na co přednášející přišel a co vysvětlí způsobem srozumitelným a zajímavým i pro širší informatickou obec. Přednášky jsou standardně v angličtině.



Pavel Šebor je zakladatelem a ředitelem pražského studia SCS Software - týmu šedesáti programátorů, designerů a výtvarníků s více než patnáctiletou historií vývoje simulačních her pro platformu PC. To co začalo jako koníček hluboko v osmdesátých letech - tvorba jednoduchých programů na osmibitových počítačích - se pro něj stalo inspirací pro založení firmy věnující se tvorbě počítačových her na profesionální bázi. Během let plynule přecházel mezi rolemi 3D engine programátora, systémového designéra, projektového vedoucího nebo marketingového ředitele a pod jeho rukama tak prošlo vývojem k vydání přes 20 her, které doposud oslovily pět milionů platících zákazníků.